



# 米国のデジタル・エンターテインメント

ジェトロ・ロサンゼルス・センター

2003/12, No.453

## 目次

1 . デジタルエンターテインメント産業の解釈 .. 1	
2 . デジタルエンターテインメントの関連産業 4	
3 . デジタルエンターテインメント産業の基本 構造 .....	5
4 . 産業部門別のマーケット規模 .....	8
5 . デジタル映画について .....	8
6 . 双方向型ゲーム産業 ( Interactive Entertainment Industry ) .....	12
7 . ロサンゼルス・ハリウッドのクラスター ....	14
8 . その他のクラスター地域 .....	24
9 . 連邦、州政府などの行政側の役割とその支援 体制 .....	24
10 . 協会組織や大学などの役割とサポート内容 . 25	
11 . 市場のトレンド・将来性 .....	26
12 . デジタルエンターテインメント業界の見本市、 学会の紹介 .....	27
参照： 関連資料、URL リストなど .....	27

## 1 . デジタルエンターテインメント産業の解釈

米国で Digital Entertainment という、一般的には「デジタル化されたゲームのエンターテインメント」と理解されている。そしてその場合、この産業は PC Game ( プレイステーションなどのコンピューターゲーム ) Console Game ( ゲームボーイなどの携帯型ゲーム ) On-Line Game ( インターネット上のゲーム ) に大きく分けられる。しかしインターネットを利用した映画や音楽等をダウンロードするビジネス、映画のデジタル化に関わるビジネス、アニメーションビジネスもまた Digital Entertainment という枠組みの中に含まれるため、ここでは広い意味でのデジタルエンターテインメント産業、つまりゲーム産業だけではなくそれ以外のデジタルに関係する幅広い産業をも含めて見ていきたいと思う。

カリフォルニア大学ロサンゼルス校 ( UCLA ) 内の、経営学を専門に研究する大学院大学 Andersen School of Management にて、エンターテインメント産業を中心に研究している George Geis 教授によると、現在アメリカのメディア・コミュニケーション産業の中では、デジタル化されていない商品を捜した方が興味のある報告書となるのではないだろうかというほど、コンテンツはすべて、今や何らかの形でデジタル化され、IT 技術によって処理されているそうである。

米国におけるエンターテインメント産業とは経済規模にして約 4000 億から 5000 億ドルの産業と言われており、その額はアメリカ経済全体の 4% から 5% 部分を占めている。デジタル技術全般で見ても、アメリカのデジタル技術より優れていると言われてるのは、日本の携帯電話とデジタルアニメーションであるが、今なお、デジタルエンターテインメント技術のレベルではアメリカが世界のトップ地位を保持しており、その市場は広がる一方である。

米国では、この発展中の新しい産業において、デジタルエンターテインメントという言葉の定義が未だ曖昧である。もとを辿ればテレビゲームから進歩しデジタル化されたゲームソフトとそのコンテンツを含めたものを、「デジタルエンターテインメント」と称する。しかしながら、そういったゲーム産業のみならず、メディアや映画をも含めたエンターテインメント産業全体から成り立つデジタルエンターテインメントは、限りない成長を続けている。

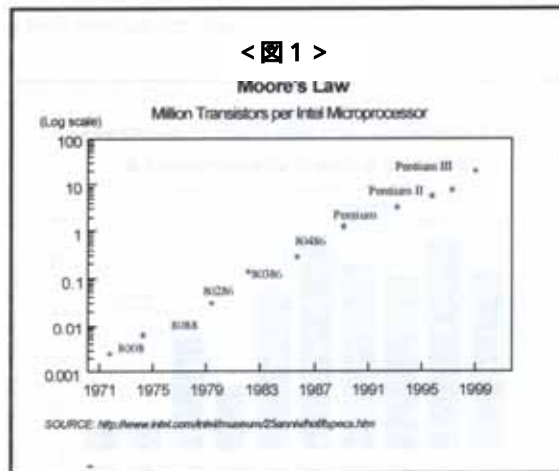
**a. デジタルエコノミーとは何か？**

IT の価格下落と競争により（＜図1＞＜図2＞参照）IT 産業は急速に発展した。そして1990年代の米国の経済好景気により、米国内で消費されたITのハードとソフトの総額は、1994年度の2.43兆ドルから1999年度には5.1兆ドルと倍増した。この5.1兆ドルのうち、1.49兆ドルがソフトに使われた総額であった（この総額はエンターテインメント部門だけではなくIT産業全市場に対するもの）。

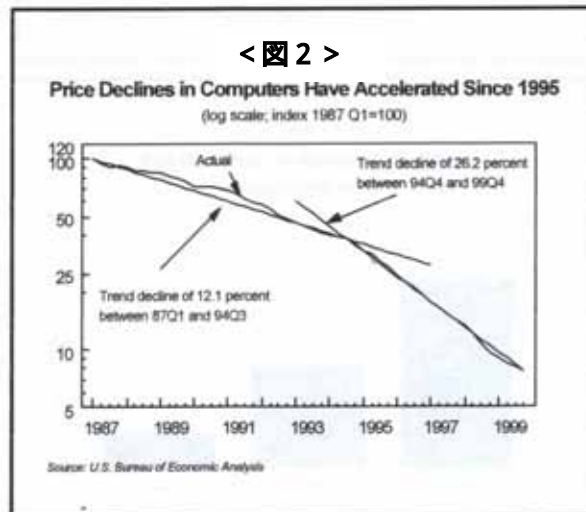
IT産業も含めたデジタル経済の規模とはどのようなものなのだろうか。米国商務省の報告書によると、全米の労働市場全体の6.1%に値する約740万人がこのデジタルエコノミーをつくりだしている。

新しいデジタルエコノミーには、ITのハードとソ

フトだけではなくそのエレクトロニクスの接続管理サービスも含まれる。特にインターネット産業は、個人レベルだけではなくビジネスとビジネスを結び上でも「Eコマース」と呼ばれる電子商業市場が大発展する大きな要因となっているのである。米国商務省の報告書「Digital Economy 2000」は、2000年度におけるインターネット利用者の数は3億人を超え、前年の1999年と比べて80%の増加率であったと発表している（＜図3＞参照）。また、インターネット上で買い物をする客数は、まだ小売産業全体の0.64%というレベルであり、額にして53億ドルであるが、すでに米国統計局や国民調査が新しい分野として「E-Retail」や「E-Commerce」と呼ばれるカテゴリを2年前から設定している。



出所：http://www.intel.com/intel/museum/25anniv/hot/tspecs.htm



出所：U.S. Bureau of Economic Analysis

ケーブルテレビと衛星デジタル放送産業もまた、デジタルエコノミーの中で大きな位置を占めており、この二つの産業をまとめると2002年度の売上総額が376億ドルといわれている。これは前年度と比べて10.6%の伸び率を示しており、従来の映画やテレビ放送の売上が全体的に低下している現在において著しい発展と言える。今年度末までには、アメリカの4100万所帯、つまり全米のテレビ人口の中の40%がなんらかの形でデジタルのシグナルを伴った放送サービスを受けるだろうと言われている。

ミュージックおよびレコード産業でのデジタル部門は、微妙な問題をもったまま進展している。それは著作権の問題が未だ解決できずにいることに伴っている。インターネット上にて著作権を無視してダウンロードされる海賊版の氾濫の増加に伴い、米国では2002年、ミュージック産業売上総額が前年度より11%減の328億ドルであった。本年度はさらに3.4%の売上低下が予期されている。

(Merrill Lynch & Co. - Business Week より)

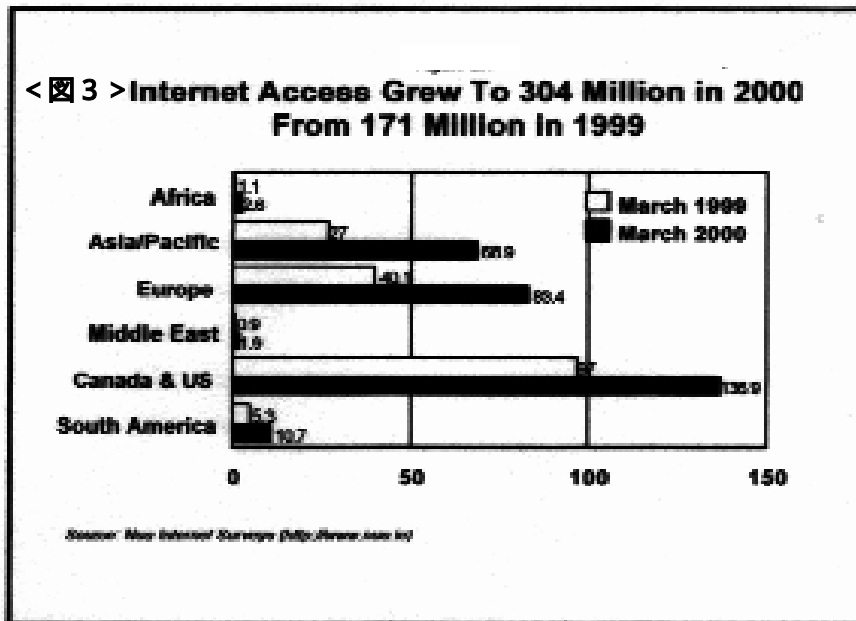
現在、米国にて急激な成長を遂げている部門はDVDである。2002年末には、5800万の所帯数がDVDプレーヤーの機器を所有していると発表されたが、これは2001年度と比べ33%の増加を示している。その反対に、従来のビデオ(VHS)市場は2002年度で売上総額54億ドルとなり、14%減少した。

## b. メディア産業とデジタルメディアとの関係

通常、米国において「メディア産業」と称されるものは宣伝会社を含めたマスコミ産業となる。アメリカのメディア産業の規模というのは2002年度で5兆750億ドルとなっている。この中の「デジタルメディア」(「コンテンツ産業」とも呼ばれる)をカテゴリー別にすると次のような項目に種別される。

### デジタルメディア産業の内訳

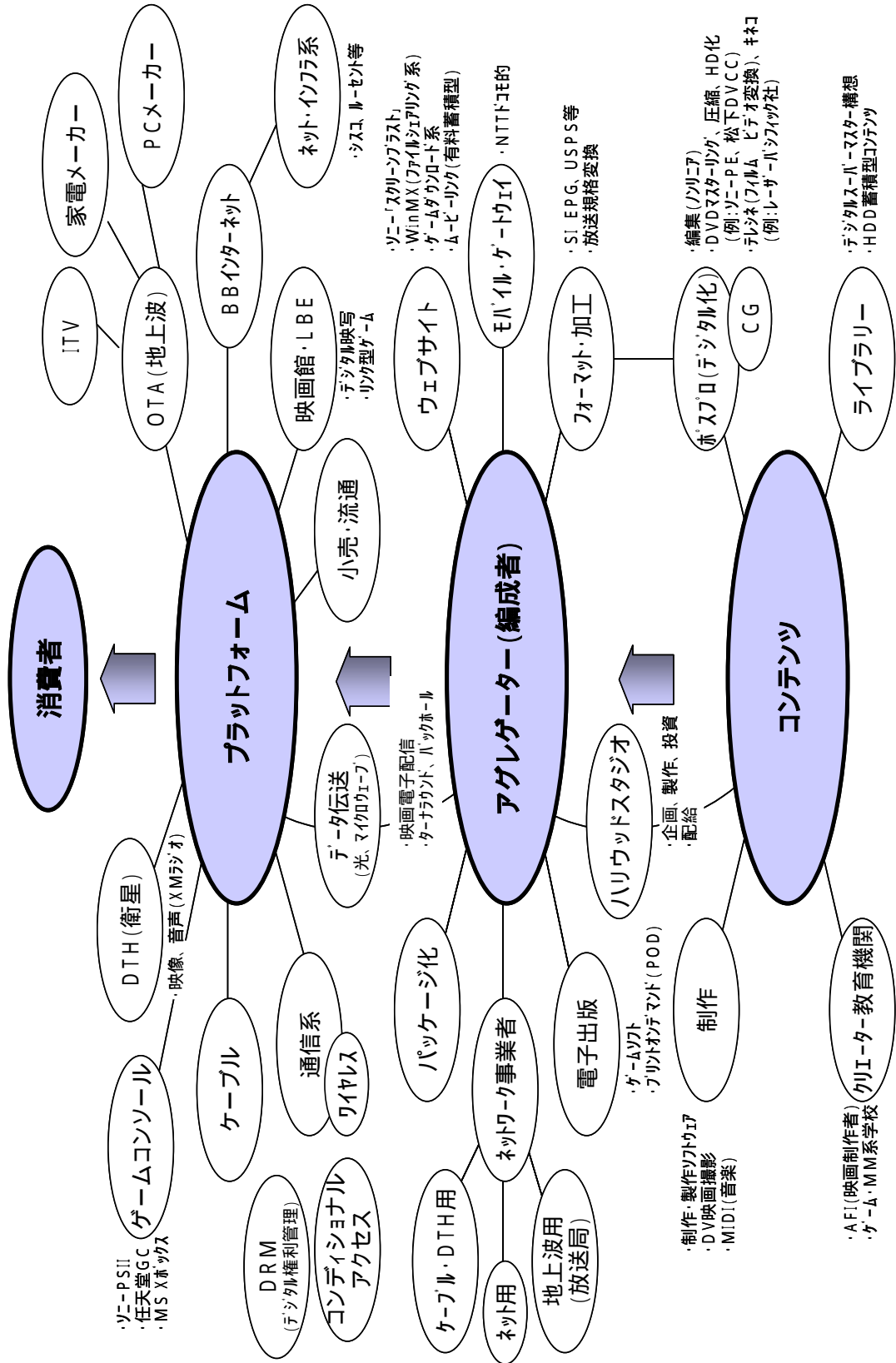
- Motion Pictures : 映画
- Anime (animation) : アニメーション
- Video arcade games  
: ゲームセンター用のビデオゲーム
- Computer and console games for the home  
: 家庭用のコンピューターゲームや携帯型ゲーム
- Cable TV  
: ケーブルテレビのデジタル放送と関連サービス
- Cellular Phones : 携帯電話
- Music : 音楽
- Toys/character goods  
: おもちゃ、キャラクター商品
- Fashion/design : ファッション、デザイン商品
- Gambling/pachinko : 賭博、カジノゲーム
- Theme parks : テーマパーク
- Internet games : インターネット上でのゲーム



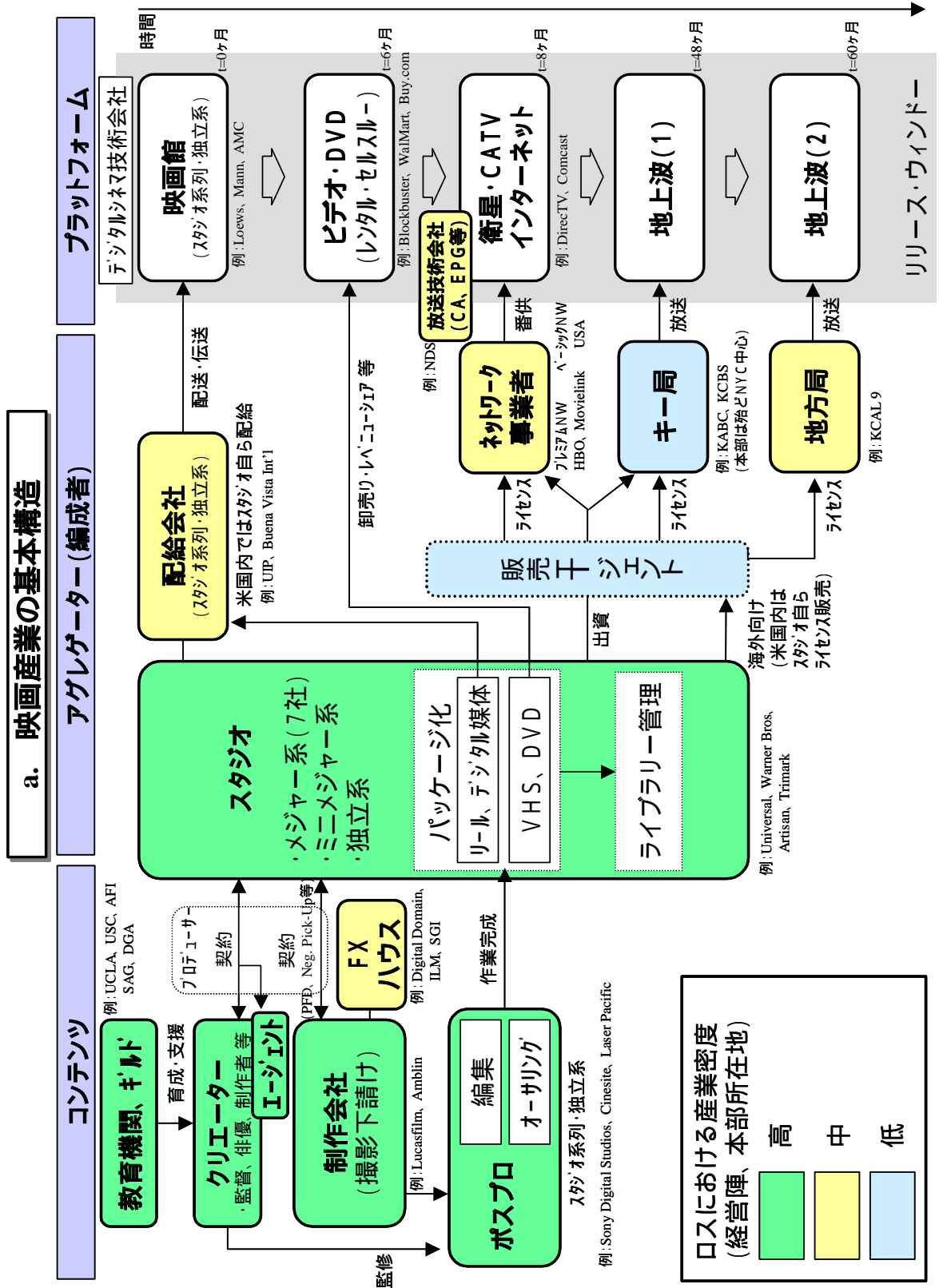
出所 : Nue Internet Surveys (<http://www.nua.ie>)

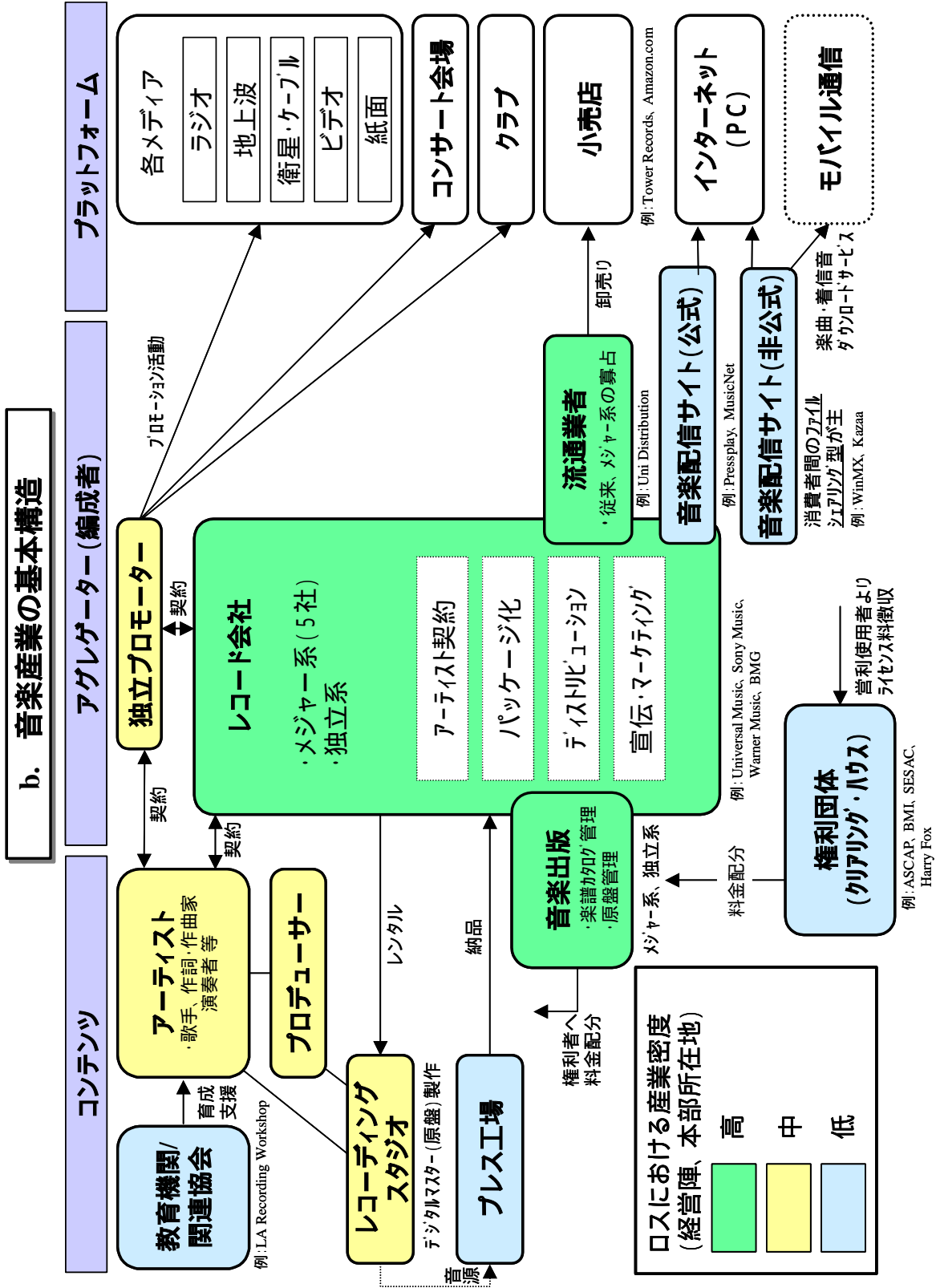
2. デジタルエンターテインメントの関連産業

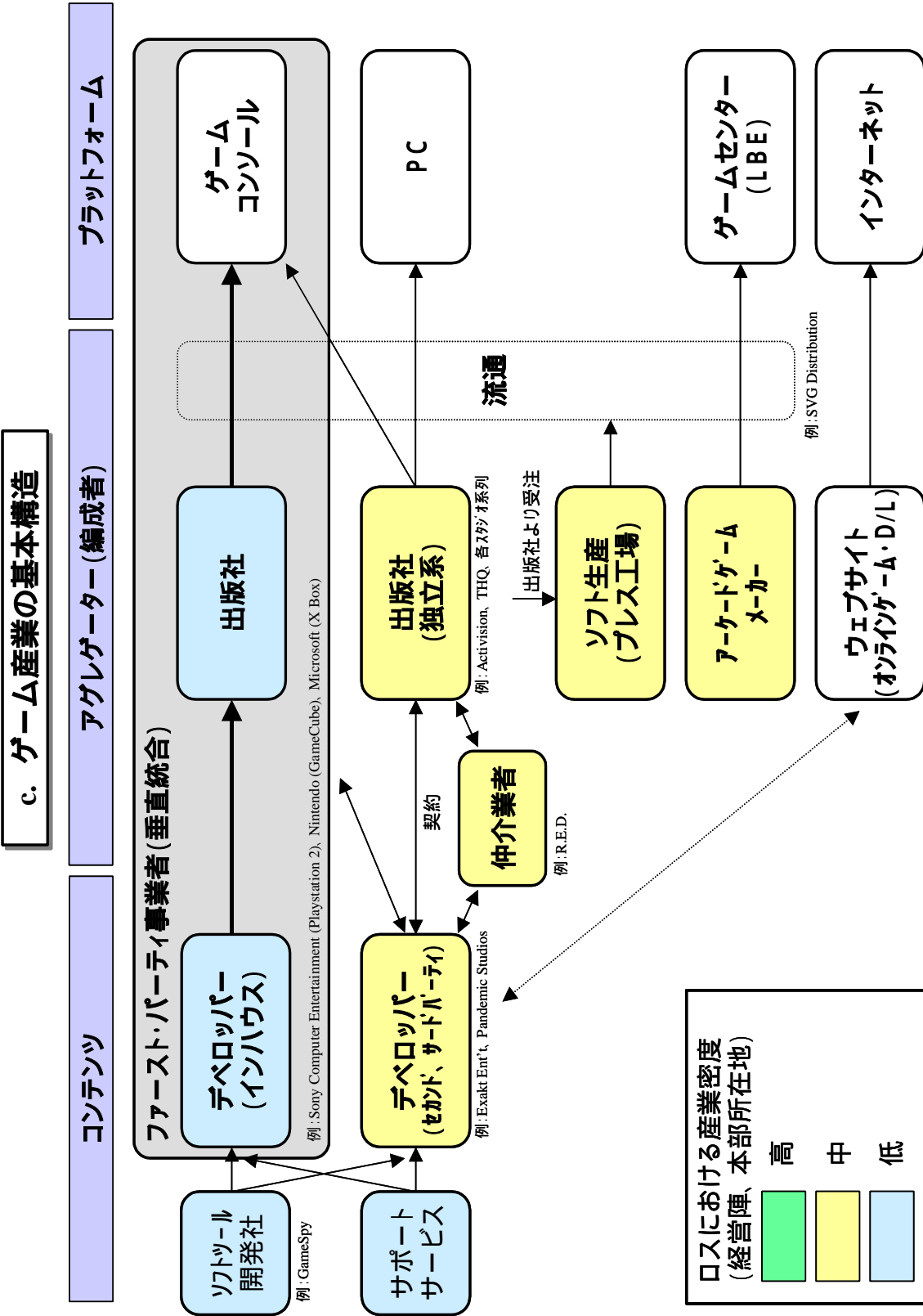
デジタル・エンターテインメントの関連産業



3. デジタルエンターテインメント産業の基本構造







#### 4. 産業部門別のマーケット規模

米国におけるエンターテインメント産業のマーケット規模を<図4>に示す。

#### 5. デジタル映画について

2003 年度における世界の映画産業は、売上総額が 200 億ドルになるとも言われており、そのうちの 45% を占めるのが北米市場である。しかし過去数年の急激な発展と産業成長がほぼ頂点を迎えた現在、今後の北米市場の発展は非常に緩やかなものになるだろうというのが現在の見通しである（Screen Digest 誌参照）。現在、世界の映画産業の中で大きな成長が見られるのは、中南米、中東ヨーロッパ、西ヨーロッパであり、今後これらの諸国と、将来発展が予想されている中国の市場展開が、世界の映画産業の発展の鍵を握っていると言われる。

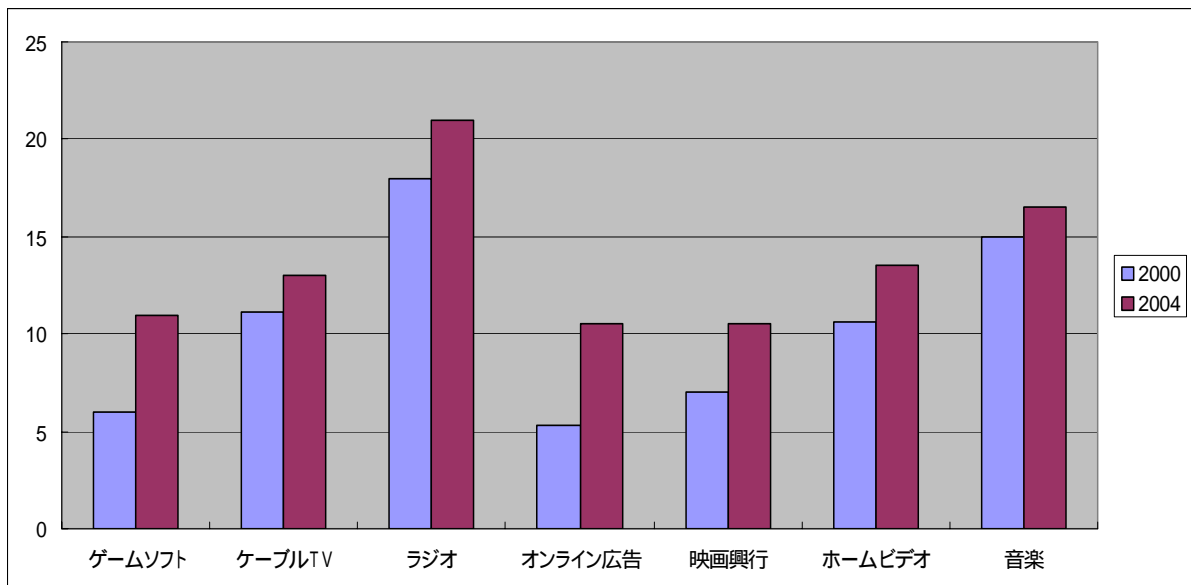
ハリウッドの映画制作産業は、1998 年に頂点に達したと言われているが、その後、ニュージーランドやカ

ナダでの映画制作が注目を浴びだした。映画の制作コストのグローバルな競争下で、物価の安いニュージーランドやカナダがコスト面でハリウッドより魅力あるロケーションになったというのが、大きな理由である。しかし今、デジタル技術がまたハリウッドを大きく変えようとしている。1本の映画制作コストが何千万ドル、という今までの典型的なハリウッド映画から、コストのかからないアメリカ国外での撮影とデジタル技術との合併によって映画制作のコスト合理化を徹底するのが今日のハリウッドのトレンドになりつつある。

従来の映画は、映像がカメラを通してフィルムに収められ、それが現像、編集、プリント、という経過を経て世界中の映画館にリールとして配給され映写機にのせて上映されていた。それが近い将来、<図5><図6>のように、撮影から編集、映写に至るまでデジタルで行うことが可能になると、重いリールを輸送するのではなく、デジタル化された映画の情報をコンピューターディスクによって配給できることになり、それだけで出荷コストが年間 10 億ドルも減少されると言われている。この新型のデジタルフォーマットにて制作される映画を「デジタルシネマ」と呼ぶ。

<図4> 米国売上高

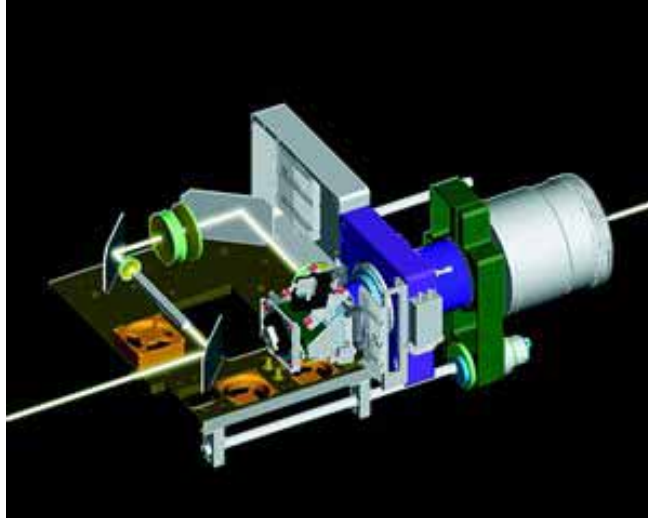
(単位：10億ドル)



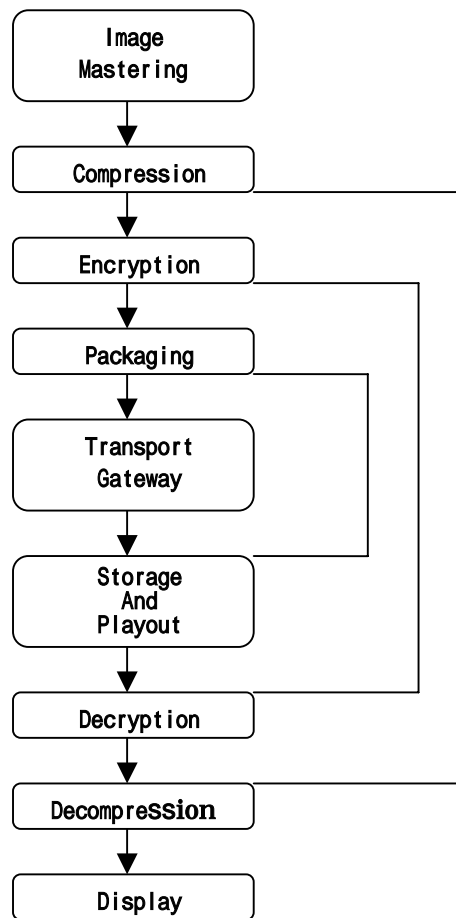


<図5> デジタルシネマ映写機

(Digital Cinema Projector)



<図6> デジタルシネマ



### a. デジタル編集システム

従来の映画でも、フィルムで撮影された映像をポストプロダクションの段階で圧縮してデジタル化し、コンピューターのファイルとして使用する場合があります、デジタルシネマと呼ばれることがあります。現在のハリウッドでは、ほぼ100%の映画が撮影後デジタル化され、AVIT、Final Cut Proなどのコンピューターを用いて編集されている。この場合、コンピューター上での編集がすべて終了した段階で、ネガティブカッターと呼ばれる技術者がコンピューター上の編集に基づいて実際のフィルムのネガティブを編集し、それがプリントされて劇場へ配給される。また、現在アメリカの映画館で流れる予告編の多くは、コンピューターにて編集されたデジタル映像がそのままフィルムに焼かれたものである。

フィルムというものは、時間が経過し、使用が繰り返されることによって、傷が付くなど質が悪くなってしまうが、デジタルのフォーマットにすると、永久的な保存と、質の変わらない使用価値を保持することが可能になる。また、撮影されたばかりの映像（通常2時間の映画に対して10時間以上の映像が撮影される）をフィルムのままで編集すると、莫大な時間と労力が必要となるのに比べ、その映像をすべて圧縮してデジタル化し、コンピューター上で編集すると、時間も労力も大きく減少し、それはそのままポストプロダクションの大きなコスト減につながる。

### b. デジタル撮影システム

デジタルカメラを用いて撮影される映画もまた、多くはないが登場し始めている。世界で最初に、デジタルカメラで撮影した映像のみで制作された映画は、1999年全米で公開されたジョージ・ルーカスの「スターウォーズ」であった。それ以降予算の少ないインディペンデント映画等では、「スターウォーズ」で用いられたような高性能なカメラは使用しないが、数々の

デジタルカメラを用いた映画が制作されている。

ユニバーサル映画社が公開した最初のデジタルシネマは、「ジュラシックパーク」で、アメリカでは2002年の3月17日に封切りされた。これはDTIM (Digital Theatre Interim Mastering Format) 技術と MPEG-2 基準を採用したものであった。

([www.universalstudios.com](http://www.universalstudios.com) 参照)

この「ジュラシックパーク」が宣伝公開された2001年のカンヌ国際映画祭では、これ以外にもデジタル撮影の作品が数本と、加えてフランシス・フォード・コッポラの「地獄の黙示録」が、デジタル処理されたシーンを付け加えて公開された。前年のグランプリ作品であったラス・フォントリア監督の「ダンサーインザダーク」がデジタル撮影の作品であったこともあり、今後の世界の映画制作がデジタル化されることに対する賛否がさまざまな場で論議されていた。

デジタル撮影はコストの面では大幅な予算縮小を可能にするため、現在多くのインディペンデント映画やドキュメンタリーなどに使用されている。しかし映像画質のクオリティという面ではやはり、どんなに高性能なカメラを使ってもやはりフィルムには劣るため、デジタル撮影がフィルムに取って代わる新しいメディアになる日はまだ遠いというのが多くの専門家の意見である。

### c. デジタル映写システム

どれだけ多くのデジタルシネマが制作されても、その映像をデジタルのまま映写できるシステムが定着しない限り、デジタルシネマは映写の段階でフィルムに焼き付けられなければならないのが現状である。

現在デジタルシネマの映写技術では、ジョージ・ルーカスのルーカス映画社の THX Division、Sunset Digital Studios ([www.sunset.post.com](http://www.sunset.post.com))、Christies Digital Systems ([www.christiedigital.com](http://www.christiedigital.com)) 等が産業内のリーダーとして、リーズナブルな価格の映写システムの開発と発展に力を入れている。

**デジタルシネマ産業の内訳**

**● E-cinema networks**

Cine Digital  
CineMedia Film  
Emerging Cinemas  
Enterprise Broadcasting Corporation  
Folkets Hus  
Largo Digital Movie Network (Largo DMN)  
Madstone Films  
Monarch Studios  
Network Event Theater  
VTHR  
Zoo Cinema Exhibition

**● Alternative content**

Arenaplex  
Broadway Television Network (BTN)  
Immersion Studios  
InTheatre Entertainment  
VTHR  
WWF/Famous Players

**● Advertising**

Cecis  
Teem/Digital Cinema Advertising  
CAPA/Unique Promotions  
National Cinema Network

**● Third-party middlen (3PMM)**

Technicolor Digital Cinema (TDC)  
Boeing Digital Cinema  
Kodak Digital Cinema  
AndAction/AndAction Europe  
Digital Cinema Link  
T-Joy

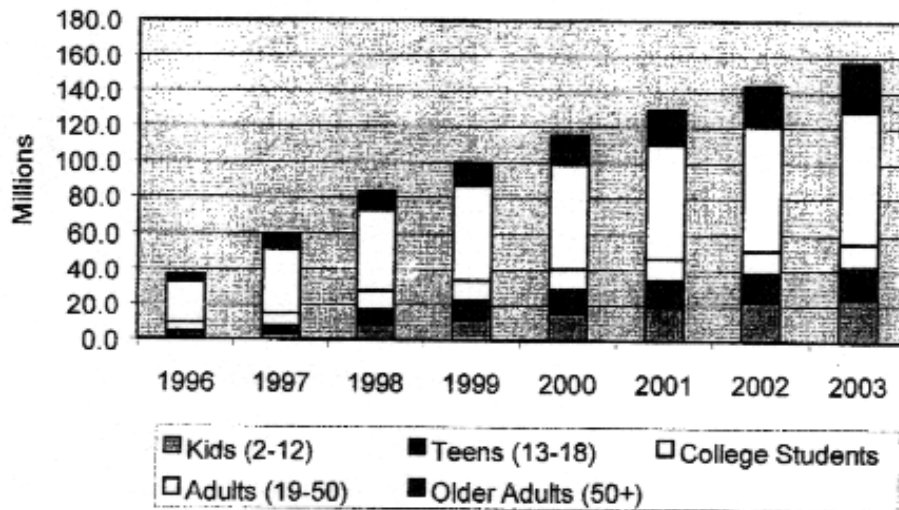
## 6 . 双方向型ゲーム産業 ( Interactive Entertainment Industry )

ゲーム産業はすでに全米売上総額 80 億ドルの産業であり、大きな成長を遂げている。ホームエンターテインメント、ビデオゲームなどと呼ばれ始めたのは 40 年も前のことになるが、今では内容も高度技術を要し 3 次元で多数のプレーヤーが参加して遊べるデジタルのゲームが主流になってきている。このゲーム産業は、大きく次の 3 つの分野に分けることができる ( < 図 7 > < 図 8 > < 表 1 > < 図 9 > < 図 10 > 参照 )。

### a. PC Gaming

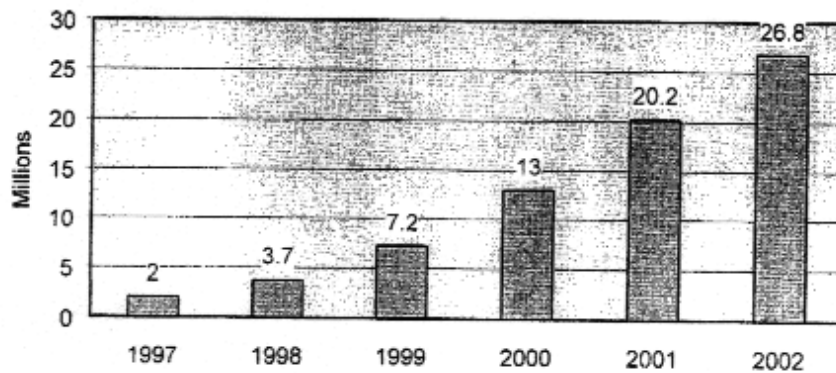
パソコンとビデオゲーム用コンソールの二つがプラットフォームとなって進化してできた PC 版のゲーム。解放的な環境なのでゲームの製作側は大手メーカー以外でも入り込める自由がある上、競争の激化により破格的な小売価格で商品が提供され、それが人気の原因となっている。利用者としては大学生から 20 歳代の若者が多い。

< 図 7 > U.S. Online Population



出所 : Jupiter Communications, January 2000

< 図 8 > U.S. Online Gamer Population



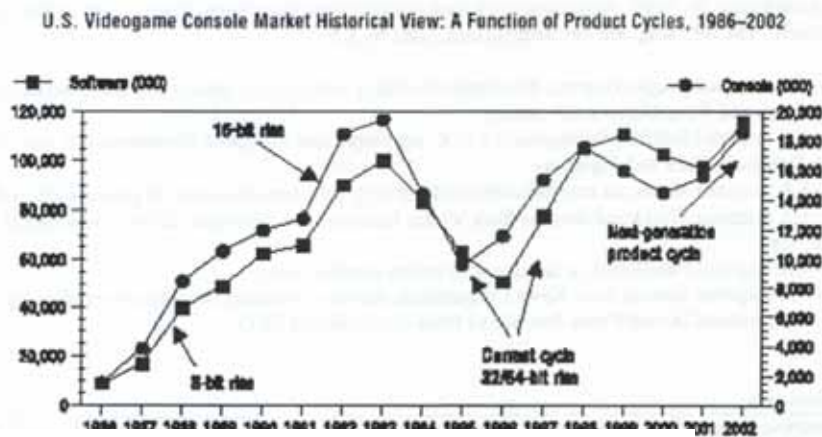
出所 : Jupiter Communications, March 1998

<表1> The Interactive Entertainment Manufacturers in 1999

Rank	Manufacturer	Rank	Manufacturer
1	Nintendo of America	11	Capcom
2	Sony	12	Konami of America
3	Electronic Arts	13	Hasbro Interactive
4	Sega of American	14	Lucas Arts Entertainment
5	Interact Accessories	15	Square EA
6	Midway Home Entertainment	16	Mad Catz
7	THQ	17	Eidos Interactive
8	Acclaim	18	GT Interactive
9	Activision	19	Infogrames
10	Namco	20	The 3DO Company

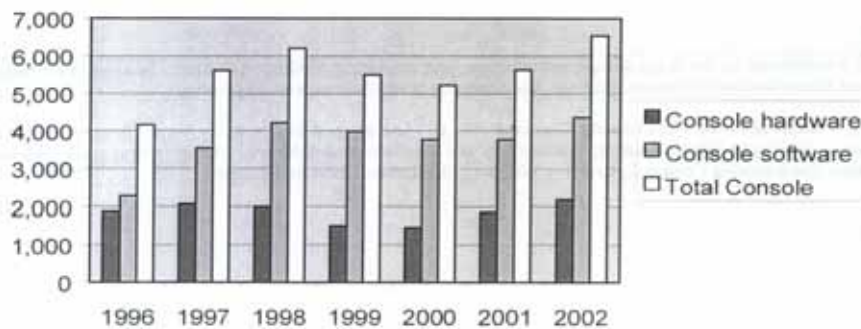
出所：The NPD Group, January 2000

<图8> Video Game Console Unit Sales (Software and Hardware)



出所：International Data Corporation, 1998

<图9> US Console Hardware & Software Revenues (in \$ millions)



出所：International Data Corporation, June 1998

### a. PC Gaming

パソコンとビデオゲーム用コンソールの二つがプラットフォームとなって進化してできた PC 版のゲーム。解放的な環境なのでゲームの製作側は大手メーカー以外でも入り込める自由がある上、競争の激化により破格的な小売価格で商品が提供され、それが人気の原因となっている。利用者としては大学生から 20 歳代の若者が多い。

### b. Console Gaming

PC ゲームの環境とは異なり、この携帯型ゲーム市場は密閉型であり、任天堂、セガ、ソニーなどの大手メーカーが市場をコントロールしている。そのため、ゲームソフトの開発側やパブリッシャーと呼ばれる専門家たちは自分たちの開発したゲームを売る場合、メーカーに対して使用許可料を払わなければならない。典型的な利用者は、小学校から高校生までだと言われている。インターネット上での携帯型ゲームは未だ話が起動に乗り切っていないが、新技術と次世代の携帯型ゲームシステムが PC ゲームとの競争を可能にしつつある。

### c. Online Gaming

インターネット上でのゲームの歴史はすでに数十年にもなるものの、そういったゲームが実際に市場価値を獲得する背景には、「インターネット」「コンピューターの処理能力」「コンピューターグラフィックス」という三つの要素の発展と成長が不可欠であった。これらのゲームは殆どが PC をベースにしたもので、ジャバ、ショックウェーブなどのアプリケーションを利用してウェブサイトに入り込んで遊ぶというものである。またインターネット用携帯型ゲームをデザインしてインターネットゲームができるようにと任天堂、セガ、ソニーなどの大手が現在戦略を組んでいる。今後のトレンドとなるのがこのオンラインゲームと言われており、企業の買収、合併、共同投資や開発など、現在ひじょうに活発な競争下にある。

## 7. ロサンゼルス・ハリウッドのクラスター

### a. 地域の紹介および仕組み

映画産業の都といえばハリウッドであるが、このロサンゼルス地域がデジタルエンターテインメント産業の増埒となっている。映画だけでなく音楽のレコーディング、テーマパークやアトラクション施設のデザインから開発も含めてこの地域のクラスターは膨大な規模である。従来、ロサンゼルス地域の最大の雇用主は、防衛産業と宇宙・航空機器産業に関わる企業であったが、軍事縮小と経済変化のため、今ではエンターテインメント産業がトップとなっており、およそ 16 万人以上の労働者がこの地域で活躍している。

北カリフォルニアのシリコンバレーを中心としている地域ではどちらかという新ソフトやコンピューターに関わる新技術開発が盛んであるが、このハリウッドを中心としたロサンゼルス・ハリウッドのクラスター地域は映画制作やデジタルエンターテインメントの商品開発や製作など、プロダクション型の生産地として知られている。また、大手の映画会社や配給会社などがこの地域に本部を置いているだけに特にロサンゼルス・ハリウッドの郊外地区においてプロダクション会社やセットの大道具や小道具の製作企業、ポストプロダクション、貸しスタジオからデジタルプロダクション企業などと多種の企業が集中している。なかでも北ハリウッドとバーバンク市を中心とした区域では大放送局のテレビスタジオやディズニー、ユニバーサル映画撮影所などが集中していることで有名である。

エンターテインメント産業とは協力産業とも言われている。それだけに地元の大学には映画学科、演劇学科、カメラ学科などが充実しており、デジタル技術や IT 関連の学問を集中して教え、専門知識をもった数多くの卒業生を出している。激化する自由競争市場において、急速な技術発展を遂げ急成長している産業であるだけに、行政府からの支援や特殊なプログラムは目下のところ必要としない。あえて言えば映画撮影のためのサポート業務やロケーションの援助としてロサンゼルス市では非営利組織の EDIC と呼ばれるエンターテインメント開発公社があり最近本部をハリウッドの方に移転させたばかりである。

エンターテインメント産業に属する関連企業や組織については、公式に作られた仕組みがないだけに理解

することは難しい。しかし、中核となるのは当然なるマーケット、つまりエンドユーザーと言われる消費者市場のニーズに合わせて成長するゲームソフト、映画、音楽であり、デジタル商品開発や生産が進展している。それらの各セクターをリンクさせることにより、この膨大なハリウッドの協力産業が成立している。

この特殊なエンターテインメント業界では、俳優だけではなく、デザインから多種多様なアーティスト、下請けのコントラクターまで含めると、まるでジプシーのような自由業者ばかりである。ある仕事から次の仕事、あるいはプロジェクトベースで働き渡るといった習慣である。他の産業のようにある企業に属した契約社員や従業員という雇用制度のスタイルを持っているのはテレビ局、ラジオ局、大手の映画会社などに従事する事務や経理、管理職の人々でありアーティストとして長期雇用されている人は少ないのが現状である。

従ってクラスターの総労働人口とは、最低、12万7千人と報告しているものから、多いのでは48万人と報告している統計データもある。著名な経済分析専門家の Jack Kyser 氏の発表ではトータルでは現在21万人

とのことである。大半の業務やプロダクション業がデジタル作業をしているために、特にデジタルエンターテインメント産業という項目に特化した場合、ハリウッドが統一されていないと彼は言う。さらにこのハリウッド・ロサンゼルス・クラスタ地域は、エンターテインメントのデジタル化によって労働者数が減少し、プロダクションのコスト削減の戦略により撮影やプロダクションがこの地域から州外、あるいは国外へと移転していく現象もできていると発表している。

それにしても今なおこのハリウッドのエンターテインメント産業が作り上げる経済の波及効果とは、年間310億ドルを突破しているといわれている。ロサンゼルス地域において昨年1年間の映画ロケ総日数は47,000日分にもなり、最も重要な産業であることが明白となった。このような状況下で、ハリウッド商工会議所を中心に北ハリウッド地区の都市やロサンゼルス市は、エンターテインメント産業を保持する為、必死に戦略を練っている。さらにハリウッドの町のイメージの復活や都市活性化の計画づくりにも懸命になっているのである。

### b. ロサンゼルス郡産業部門別規模

1997年

産業部門	事業者数	従業員数	売上高(単位:千ドル)	売上割合(加州)
映画・ビデオ産業	4,230	71,741	23,990,867	91.9%
映画・ビデオ製作	2,825	46,202	13,418,697	94.1%
ポスプロ	916	12,861	2,026,384	85.5%
配給	272	6,627	8,120,248	99.4%
興行	217	6,051	425,538	32.8%
放送産業(ラジオ含む)	181	12,107	3,685,243	65.4%
地上波放送	69	9,041	3,075,628	71.6%
ケーブル・衛星放送	114	6,846	2,620,656	43.4%
エージェント・マネージ	521	4,049	881,496	90.4%
クリエイター	3,886	7,096	3,565,557	92.5%
ソフトウェア出版	429	7,595	1,526,514	N/A

出所：LA County Economic Development Corporation (www.laedcc.org)  
(1997年国勢調査データによる)

註) 2000年現在で、全エンターテインメント・メディア産業のLA郡従業員は225,000人。  
Center for Regional Employment Strategies (www.cresla.org)データによる。

c. ロサンゼルス地区の主たる企業

**LA 地区映画産業の主たる企業（スタジオ & 制作会社）**

資料元 : @LA ([www.at-la.com](http://www.at-la.com))

: Hoover Online ([www.hoovers.com](http://www.hoovers.com))

**スタジオ（7大メジャー）**

**20<sup>th</sup> Century Fox**

10201 W. Pico Boulevard  
Beverly Hills, CA. 90213

**Universal Studios Inc.**

100 Universal Studio Plaza  
Universal City, CA. 91608

**MGM-United Artists**

2500 Broadway Street  
Santa Monica, CA. 90404

**Walt Disney Pictures**

500 S. Buena Vista Street  
Burbank, CA. 91521

**Paramount Pictures**

5555 Melrose Avenue  
Los Angeles, CA. 90038

**Warner Brothers**

4000 Warner Boulevard  
Burbank, CA. 91522

**Sony Pictures Entertainment**

10202 W. Washington Boulevard  
Culver City, CA. 90232

**スタジオ（ミニメジャー、独立系）**

**Artisan Entertainment**

2700 Colorado Avenue, 2nd Floor  
Santa Monica, CA. 90404

**Mandalay Pictures**

5555 Melrose Avenue  
Hollywood, CA. 90038

**Beacon Pictures**

129 Broadway  
Santa Monica, CA. 90401

**New World Entertainment**

1400 S. Sepulveda Boulevard  
Los Angeles, CA. 90025

**Castle Rock Entertainment**

335 N. Maple Drive, #135  
Beverly Hills, CA. 90210

**Revolution Studios**

2900 West Olympic Boulevard  
Santa Monica, CA. 90404

**DreamWorks SKG**

100 Universal City Plaza, Building 10  
Universal City, CA. 91608

**Saban Entertainment**

4000 W. Alameda Avenue, Suite 500  
Burbank, CA. 91505



**Lions Gate Films**

4553 Glencoe Avenue  
Marina Del Rey, CA. 90292

**Triumph Pictures**

7920 Sunset Boulevard, 4th Floor  
Los Angeles, CA. 90046

**制作会社**

**Amblin Entertainment**

100 Universal City Plaza, Bungalow 477  
Universal City, CA. 91608

**Jersey Films**

10202 W. Washington Boulevard, Capra Building 112  
Culver City, CA. 90232

**The Carsey-Werner Company**

4024 Radford Avenue, Building 3  
Studio City, CA. 91604

**Lightstorm Entertainment**

919 Santa Monica Boulevard  
Santa Monica, CA. 90401

**Dino De Laurentis Communications**

8670 Wilshire Boulevard  
Beverly Hills, CA. 90211

**Morgan Creek Productions**

4000 Warner Boulevard, Building 76  
Burbank, CA. 91522

**Jim Henson Productions**

5358 Melrose Avenue, 3rd Floor  
Hollywood, CA. 90038

**MTM Entertainment**

12700 Ventura Boulevard, Suite 200  
Studio City, CA. 91604

**Imagine Entertainment**

9465 Wilshire Boulevard, 7th Floor  
Beverly Hills, CA. 90212

**Spyglass Entertainment Group**

500 South Buena Vista Street  
Burbank, CA. 91521

**デジタルFXハウス**

**ANA Special Effects**

www.anaspecialeffects.com  
Van Nuys

**Flix FX**

www.flixfx.com  
North Hollywood

**Michael Burnett Productions**

www.mbpfx.com  
North Hollywood

**Aspect Ratio Inc.**

www.aspectratio.com  
Hollywood

**FOTO-KEM/FOTO-TRONICS**

www.fotokem.com  
Burbank

**Rando Productions**

www.rpiefx.com  
Glendale

**Available Light**

www.availablelightltd.com  
Burbank

**Gilderfluke & Co.**

www.gilderfluke.com  
Burbank

**Realistic FX/Effects In Motion**

www.r-fx.com  
Canoga Park

**B&W DIGITAL POST INC.**

www.bwdigital.com  
Burbank

**Hunter/Gratzner Industries**

www.huntergratzner.com  
Mar Vista

**Reel EFX**

www.reeefx.com  
Hollywood

**Bob Kertesz Blue Screen**

[www.bluescreen.com](http://www.bluescreen.com)

Hollywood

**Image Creators**

[www.creators2000.com](http://www.creators2000.com)

Santa Monica

**SimGraphics**

[www.simg.com](http://www.simg.com)

Pasadena

**Callico Special Effects**

[www.callicosfx.com](http://www.callicosfx.com)

Pasadena

**Image G**

[www.imageg.com](http://www.imageg.com)

Studio City

**Special Effects Unlimited**

[www.specialefxunltd.com](http://www.specialefxunltd.com)

Hollywood

**Camera Control**

[www.cameracontrol.com](http://www.cameracontrol.com)

Santa Monica

**J.E.M. F/X Inc.**

[www.jemfx.com](http://www.jemfx.com)

South Gate

**Tri-Ess Sciences, Inc.**

[www.tri-esssciences.com](http://www.tri-esssciences.com)

Burbank

**Creative Effects**

[www.creative-effects.com](http://www.creative-effects.com)

San Fernando

**Jim Henson's Creature Shop**

[www.creatureshop.com](http://www.creatureshop.com)

Burbank

**Ultimate Effects**

[www.ultimateeffects.com](http://www.ultimateeffects.com)

Glendale

**EZTV**

[www.eztvmedia.com](http://www.eztvmedia.com)

Hollywood

**Laser Pacific Media Corporation**

[www.laserpacific.com](http://www.laserpacific.com)

Hollywood

**West EFX**

[www.westefx.com](http://www.westefx.com)

North Hollywood

**Film Illusions**

[www.filmillusions.com](http://www.filmillusions.com)

Covina

**Lightpost Productions**

[www.lightpostfilm.com](http://www.lightpostfilm.com)

Burbank

**ポストプロ・デジタルスタジオ**

**Aftershock Digital**

[www.aftershockdigital.com](http://www.aftershockdigital.com)

West Hollywood

**Hammerhead Productions**

[www.hammerhead.com](http://www.hammerhead.com)

Studio City

**Passing Lane Media**

[www.passinglane.com](http://www.passinglane.com)

Culver City

**Altered Illusions**

[www.alteredillusions.com](http://www.alteredillusions.com)

Hollywood

**Helium Productions**

[www.heliumproductions.com](http://www.heliumproductions.com)

Hollywood Hills

**Pixelwerks**

[www.pixelwerks.com](http://www.pixelwerks.com)

Tarzana

**Brainforest Digital**

[www.brain4est.com](http://www.brain4est.com)

Santa Monica

**Hollywood Digital**

[www.hollydig.com](http://www.hollydig.com)

Hollywood

**Planet Blue**

[www.planetblue.com](http://www.planetblue.com)

Santa Monica

**CCI Digital**

[www.ccidigital.com](http://www.ccidigital.com)

Hollywood

**House of Moves**

[www.moves.com](http://www.moves.com)

Venice

**Prime Post**

[www.primepost.com](http://www.primepost.com)

Los Angeles

**Cinesite Digital Studios**

www.cinesite.com

Hollywood

**Imagica USA**

www.imagicausa.com

Los Angeles

**Rainmaker Entertainment Group**

www.rainmaker.com

Burbank

**CIS Hollywood**

www.cishollywood.com

Hollywood

**International Digital Artists**

www.idainc.com

Santa Monica

**Reality Check Studios**

www.realityx.com

Hollywood

**Digiscope**

www.digiscope.com

Santa Monica

**Laser Pacific Media Corporation**

www.laserpacific.com

Hollywood

**Rhythm & Hues Studios**

www.rhythm.com

Marina Del Rey

**Digital Domain**

www.digitaldomain.com

Venice

**Live Wire Productions**

www.livewireprod.com

Rancho Palos Verdes

**Sony Pictures Digital Studios**

www.sonypictures.com

Culver City

**Digital Film Labs**

www.digitalfilm labs.com

Hollywood

**Method Studios**

www.methodstudios.com

Santa Monica

**Sunset Digital**

www.sunsetdigital.net

Glendale

**Digital FilmWorks**

www.dfw-la.com

Los Angeles

**Mixin Pixls**

www.mixinpixls.com

Santa Monica

**Technicolor Creative Services**

www.technicolor.com

Hollywood

**Digital Video Compression Corp.**

www.dvcc.com

Universal City

**1:85 VFX**

www.185vfx.com

Santa Monica

**The Post Group**

www.postgroup.com

Hollywood

**Encore**

www.encorevideo.com

Santa Monica

**Pacific Ocean Post**

www.popstudios.com

Santa Monica

**Titra Digital Media Services**

www.titra.com

Glendale

**FPC**

www.fpchollywood.com

Hollywood

**Pacific Title Mirage Studio**

www.pactitle.com

Hollywood

**Van Hook Studios**

www.vanhookstudios.com

Glendale

**Giant Studios**

www.giantstudios.com

Santa Monica

**Paradise FX**

www.paradisefx.com

Van Nuys

**Wells/Mark Media**

www.wellsmarkmedia.com

Chatsworth

**インターネット映画配信・レンタル事業者**

資料元 : Hoover Online (www.hoovers.com)

**CinemaNow (Lions Gate/Blockbuster/Microsoft)**

www.cinemanow.com

Marina Del Rey

**MovieLink (Sony/Warner/Universal/MGM/Paramount)**

www.movieLink.com

Santa Monica

**ifilm (短編映画中心)**

www.ifilm.com

Hollywood

**デジタルシネマ関連**

**Avica Technology Corporation (ストレージ)**

www.avicatech.com

Santa Monica

**Kodak Digital Cinema (配信・映写システム開発中)**

www.kodak.com

Hollywood

**Christie Digital (映写システム)**

www.christiedigital.com

Cypress (Orange County)

**Technicolor Digital Cinema (配信システム)**

www.technicolordigital.com

Burbank

**デジタルシネマ団体**

**Digital Cinema Initiatives (7大スタジオ共同)**

Digital Cinema Providers Group

**LA地区音楽産業の主たる企業**

資料元：@LA (www.at-la.com)

**レコード会社 (メジャー系：NYC、LAのダブル体制が主)**

**A&M Records**

Hollywood

**Hollywood Records**

Burbank

**Universal Music Group**

Universal City, Santa Monica

**Atlantic Records**

Burbank

**Interscope Records**

Hollywood

**Virgin Records**

Beverly Hills

**BMG**

Beverly Hills

**MCA Records**

Universal City

**Walt Disney Records**

Burbank

**Columbia Records**

Santa Monica

**Motown Records**

Beverly Hills

**Warner Bros. Records**

Burbank

**Elektra Records**

Burbank

**Reprise Records**

Burbank

**Epic Records**

Santa Monica

**Sony Music Entertainment**

Santa Monica

**レコード会社（独立系）**

**Alias Records**

Toluca Lake

**Kneeling Elephant Records**

Los Angeles

**Reality Records**

Studio City

**Bent Antenna Records**

Hollywood

**Little Dog Records**

Burbank

**Restless Records**

Hollywood

**Clear Blue Records**

West Hollywood

**Marathon Records**

El Segundo

**Stargate Records Entertainment**

Sherman Oaks

**Dionysus Records**

Burbank

**Nitro Records**

Huntington Beach

**T.K. Productions**

West LA

**Hidden Beach Recordings**

Santa Monica

**Posi-Tone**

Venice

**Vanguard Records**

Santa Monica

**Interhit Records**

Hollywood

**Quango Music Group**

Hollywood

**Warrior Records**

Hollywood

**レコーディングスタジオ**

**AcuWORK Digital Studio**

Burbank

**Hit Citi Music Production**

Marina Del Rey

**Professional Sound Corporation**

Valencia

**Bell Sound Studios**

Hollywood

**LA Studios**

Hollywood

**Race Horse Studios**

Culver City

**Clear Lake Audio**

North Hollywood

**Master Groove Studios**

North Hills

**Sound City Studios**

Van Nuys

**Epicenter Music**

Northridge

**Ocean Way Recording**

Hollywood

**The Village**

Westwood

**ダビング、マスターリング、CD・DVDプレス事業者**

**Armadillo Digital Audio**

North Hollywood

**Groove House Records**

Woodland Hills

**Sound Concepts**

Manhattan Beach

**CD Digital**

La Mirada

**MasterDisc CD Replication**

Laguna Hills

**Straight Copy**

Studio City

**Diligent Media Services**

Redondo Beach

**Media Imaging**

Northridge

**TSI**

North Hollywood

**Disc Makers**

Hollywood

**O.T. Studios**

Whittier

**Western Disc Systems**

Westlake Village

**Embassy Media**

Santa Ana

**Panasonic Disc Services**

Torrance

**音楽電子配信サービス（LAクラスターなし）**

資料元：The Mercury News

**メジャー系列**

**MusicNet (BMG, EMI, Real Networks, Warner, Zomba)**

www.musicnet.com

New York

**Pressplay (Sony Music, Universal Music)**

www.pressplay.com

New York

**独立系(メジャー系からもライセンス)**

**Full Audio**

www.fullaudio.com

Chicago

**Rhapsody from Listen.com**

www.listen.com

San Francisco

**MusicMatch**

www.musicmatch.com

San Diego

**Streamwaves**

www.streamwaves.com

Dallas

**LA地区ゲーム産業の主たる企業**

資料元：Game Boomers (www.gameboomers.com)

**出版会社**

**Activision, Inc.**

www.activision.com

Santa Monica

**TDK Mediactive**

www.tdk-mediactive-us.com

Westlake Village

**Fox Interactive**

www.foxinteractive.com

Beverly Hills

**THQ**

www.thq.com

Calabasas

**JAMDAT Mobile (モバイル向け)**

www.jamdatmobile.com

Los Angeles

**Universal Interactive**

www.universal-interactive.com

Universal City

**デベロッパー**

**Celeris**

www.celeris.com

Chatsworth

**Pandemic Studios**

www.pandemicstudios.com

Santa Monica

**Exakt Entertainment**

www.exaktent.com

Los Angeles

**Reflexive Entertainment**

www.reflexive.net

Lake Forest (Orange County)

**ツール・サポート事業者**

**GameSpy Industries**

www.gamespy.com

Irvine (Orange County)

**R.E.D. (デベロッパー・斡旋・ブローカー)**

www.red-la.com

El Segundo

**L A地区デジタル放送産業の主たる企業**

資料元：@LA (www.at-la.com)

**デジタルCATVオペレーター (MSO)**

Access Time Warner

Comcast

Adelphia

Cox Cable Systems

Century Communications

Jones Intercable

Charter Communications

**デジタル衛星放送サービス**

DirectTV

El Segundo

**インタラクティブテレビ (ITV) 関連**

資料元：Interactivetvtoday (www.itvt.com)

GoldPocket Interactive

www.goldpocket.com

Los Angeles

TVN

www.tvn.com

Burbank

iBlast

www.iblast.com

Beverly Hills

## 8. その他のクラスター地域

### a. サンフランシスコ湾地域とシリコンバレー

シリコンバレーは IT 産業にとってのベンチャーキャピタルの都であるだけに、新しいソフトウェアの開発、IC(Integrated Circuit、半導体)の開発、ハイテクに関わる研究と開発などが主体となっている。ハリウッド・ロサンゼルス地域のようなプロダクション型のクラスターではなく、Sun Micro Computer、Apple、IBM、Hewlett Packard、Xerox、Yahoo などの企業が集まっているクラスターである。エンターテインメント関係では、サンフランシスコの北に位置しているジョージ・ルーカスのグループが映画やデジタル・エンターテインメントを中心に発展しているが、他にもカリフォルニア大学バークレー校やスタンフォード大学などが IT とエンターテインメント産業に強く感心を抱いている。

### b. シアトル・バンクーバー地域のクラスター

ワシントン州のシアトルはマイクロソフト社が位置する町である。また任天堂もシアトルに本部を置いていることなどから IT 技術の発展が盛んである。特にマイクロソフト社は、最新のデジタルゲーム Xbox やゲームソフトの方面に力を注いでいる。バンクーバーはカナダのハリウッドといわれる程、近年映画撮影や関連の映画産業が盛んになってきている。ハリウッドの厳しい労働組合の規制から逃れてバンクーバーで映画を撮影し、またプロダクション業を営んだ方がコストの削減になる上、カナダのドル安状況や撮影誘致対策でさらにメリットを増やしている。

### c. ニューヨーク地域のクラスター

サンフランシスコ地域のシリコンバレーにちなんで、ニューヨークにはウォール街とソーホーとの間に位置し IT やコンピューターグラフィックス関連の企業が集中する「シリコンアレー」という区域が存在する。ファッションデザイン、出版、宣伝業などのデジタル・エンターテインメントが発展しようとしている地域である。規模はまだ小さいが、古いビルを改造し若手の CG アーティストや IT 専門家が活躍している。新しいエンターテインメントの開発地域として注目されてい

るのがこのトライベッカ(Tribecca) と呼ばれる地域で、もともとはグリニッジビレッジとダウントOWNの間に位置する古い倉庫街であった所を俳優のロバート・デニ - ロなどが先頭を切って開発に取り組んでいる。

## 9. 連邦、州政府などの行政側の役割とその支援体制

デジタルメディア産業の中で、現在、最も重要な課題となっているのは著作権の保護に関する問題であり、FTC(米連邦取引委員会)や商務省はその取り組みに奔走している。

(デジタル著作権法 Digital Millennium Copyright Act of 1998)

### a. 連邦政府の役割とその支援プログラム

\* Federal Trade Commission (連邦貿易委員会) は 2002 年 6 月に「B2B」と称したワークショップを開いている。これはエレクトロニクス(デジタルメディア)市場においてビジネス業界がもつ問題点や機能について話し合うために作られたものである。

\* Justice Department (司法省) の移民局では、デジタルメディア産業の労働者の需要に合わせて外国からの IT 専門家達が容易かつ迅速に入国手続きできるように、H-1B (労働ビザ) のプログラムを展開させている。1998 年度にはビザ発行制限人数を 65000 人から 115000 人に増やしたが、それは国内の労働市場において約 7 万人と言われている IT 職業者の不足を解消するためであった。

\* Department of Labor (労働省) では移民局が課する 1 人当たり 500 ドルのビザ申請料金の年間総額にあたる 1240 万ドルと、さらに 4000 万ドルの予算を加えて、IT 専門家の教育訓練のための奨学金制度を作っている。

\* Department of Education (教育省) は IT 教育のためおよそ 40 万人の教師育成の政策を実施している。予算は 1.35 億ドルの奨学金制度となる。



\* Department of Commerce (商務省) は、Technology Administration (技術事務局) を設立し、G04IT と呼ばれるウェブサイトを開設してデータベースやコンサルティングを提供している。

## b . 州政府・地方行政の役割

カリフォルニア州では、連邦の政策にあわせて州政府の教育局や労働局などが政策を提供しているが、特に定められたプログラムというものは紹介されていない。ここでは、ロサンゼルスにて展開されている二つの政策を紹介する。

### \* EIDC:

ロサンゼルス市とロサンゼルス郡は、1995年に共同で EIDC (The Entertainment Industry Development Corporation) と呼ばれる非営利団体を設立した。通常、映画撮影には数多くの規制がしかかれており、また許可申請はひじょうに複雑で時間もかかる。それらの許可申請を潤滑に可動させ、制作側の手助けをするという目的で、この会社は設立された。EIDC にて働くスタッフの数は、設立時の 8 人から現在は 60 人にまで増え、ロサンゼルス内で行われた撮影の数も、26698 件 (2 日以上に渡る撮影も 1 日 1 件として計算されている) から 46808 件まで倍増した。ハリウッドからエンターテインメント業が外部に逃げていかなくするための政策でもある。

### \* エンターテインメント業界のための職業案内所:

ロサンゼルス市、ハリウッド商工会議所、民間企業などが参加して作成したウェブサイト、[www.entertainmentcareers.com](http://www.entertainmentcareers.com) では、エンターテインメント業界のための就職案内、失業時のカウンセリング、新しいプロジェクトの紹介などを行っている。

## c . 民間とのパートナーシップについて

\* フォード、インテル、デルタ航空、アメリカン航空は、連邦の政策にあわせて社員の IT 教育を活発化させるプログラムを取り入れている。

\* Qwest、フォード、コンチネンタル航空、IBM、P & G 社などは、イントラネットやインターネットを利用して、IT 教育を実施するサイバー学校を社内教育や

顧客サービスなどとして提供している。バーチャル学校の例として、Saba がある。

\* 科学技術庁の持つプログラムとして以下の三つが存在する。

- Manufacturing Extension Partnership Program
- Cooperative Research and Development Agreement
- Small Business Innovation Research Program

## 10 . 協会組織や大学などの役割とサポート内容

### a. 協会組織

#### \* ACM SIGGRAPH

コンピューターグラフィックスとインタラクティブ技術を中心とした協会組織。“Computer Game Community Outreach” や “ACM Copyright Forum” を運営している。2000 年度に「コンピューターゲーム・デベロッパー学会」を開催した。

#### \* Consumer Electronics Association

電子工業協会。9 万人を超えるメンバーをもつ大組織で、多種のデータベース、マーケットリサーチ、図書、ワークショップ、教育プログラム、技術教育、コンベンション、展示会などを運営している。

#### \* その他の協会組織の紹介:

- Computer Game Developers Association (<http://www.cgda.org/>)
- Interactive Digital Software Association (IDSA)
- International Game Developers Association
- Motion Picture Association of America (<http://www.mpa.org/>)
- Digital Transmission Licensing Administrator (<http://www.dtcp.com/>)
- National Cable Television Association
- National Association of Broadcasting
- Recording Industry Association of America
- American Society of Composers, Authors and

Publishers

**b. 大学・研究機関**

ここでは幾つかの例を報告しておく。

- \* **カリフォルニア大学ロサンゼルス校 (UCLA) International Institute**
- \* **南カリフォルニア大学 (USC) Entertainment Technology Center :**  
1993年に映画・テレビ学部の一環として設立されたもので、このセンター内には「Digital Cinema Laboratory」もある。スポンサー企業としては、ディズニー、フォックス映画、TRW、ソニー、ユニバーサル、パナソニック、ルーカスフィルム社などが研究、開発、教育プログラムのパートナーとなっている。
- \* **Rensselaer 大学(ハートフォード) :**  
同大学の The Cole Library (図書館) は「Entertainment Industry Data Finder」を提供しており、映画、音楽、テレビ、ラジオ、ビデオ、ケーブル産業のデータ管理をしている。
- \* **コロンビア大学 Columbia Institute for Tele-Information**
- \* **マサチューセッツ工科大学 (MIT) Comparative Media Studies Program, Communications Forum:**  
インターネット上で Digital Cinema Conference を展開させている。
- \* **Tuck ビジネス大学院 Glassmeyer/McNamee Center for Digital Strategies:**  
IT技術、特にインターネットに関する研究開発が盛んである。

**11. 市場のトレンド・将来性****デジタル映画の将来性**

インターネット上で見ることができる映画、VOD (Video-on-demand) が今話題になっている最も新しいメディアの一つである。これは、ブロードバンドを使用して情報をダウンロードするシステムだが、起動に乗るのは2005年以降になるのではないかとされている。

現時点でのブロードバンド加入者はインターネット使用者の2%にすぎず、マーケティングの面でもまだコンピューターを使って映画をダウンロードする需要が低いのが現状である。歌や音楽をダウンロードしている利用者達の大半が、容易にダウンロードできるというメリットだけではなく、無料でできるというメリットを期待しているという事実から、このインターネットのデジタル映画でも同じような傾向が予想され、問題になっている。

しかしながら、Jupiter Media Matrix ([www.isp-planet.com/research2002](http://www.isp-planet.com/research2002))によると、VODの市場は2006年には6419億ドル産業になると言われ、オンライン消費者のうち28%はVOD商品を求めているという統計がでている。また、一本の映画のダウンロードに対する消費者の期待価格は3ドル95セントとのことである。予想される利用者は、18歳未満の少年がトップで59%、次に18才から34才の男性。女性の見込み客としては、18才から34才までのが40%、次に29から39才の層、その次がティーンエージャーとなっている。またインターネット上で映画を見るフォーマットは、MPEG-4になると予想されている。

制作側では、デジタル技術の進入によって映画の制作コストが下がっていく見込みである。2001年度では1本の映画制作の平均コストが4700万ドルに減少。これは2000年と比べると13%の減少になる。反対に、映画のマーケティングコストは上昇する見込みで、2001年度は14%のコストアップになった。

**デジタルテレビのトレンド**

アメリカの家庭では現在、平均80チャンネルのテレビ放送を受信しているが、2005年には一家庭平均180チャンネルを受信するであろう、と予想されている。増加しているチャンネルの大半は、デジタル放送チャンネルとPPV (Pay-Per-View) のチャンネルである。

**アニメーション**

現在、日本の漫画がアメリカでは大変な人気を呼んでおり、アニメーションとは別に「Manga」というカテゴリーまでできている。デジタル技術によってアニメーションの技術がさらに進歩し、また制作コストが大きく削減されることによって、これからもこの産業は大きく発展すると予想されている。

### **カジノ(賭博)**

ラスベガス、インディアン村のカジノ、河川に浮かぶリバーボートカジノ、州の宝くじ、競馬など、アメリカは賭博産業が盛んであるが、9月11日の同時多発テロ事件以来、インターネット上での賭博産業が発展してきている。2002年度におけるインターネット賭博産業は70億ドルの売上を記録した。州によって賭博が禁じられているところもあるため、州外、もしくは国外の、規制の緩い場所にオペレーションを設置し、クレジットカードで支払いを受けて遊ばせるという営業法が頻繁になってきている。

### **ゲーム**

アメリカでのゲーム産業の総売上高は、2001年度に100億ドルを突破し、2003年末には180億ドルになると予測されている。2001年度は、ソニーがプレイステーション2の市場販売を開始、DVDやCDも使用可能というメリットもあり、1年間で260万台(全国)を販売したことが、この産業の伸びに大きく貢献している。マイクロソフト社のXbox、任天堂のGameCubeと今後の競争は激化するばかりであろう。フォレスト研究所によるとパソコン所有者のうち58%はデジタルエンターテインメントを求めるとのことである。また、インターネット上でのゲームは、2005年までに160億ドルの売上になることが期待されている。

## **12. デジタルエンターテインメント業界の見本市、学会の紹介**

デジタルエンターテインメント業界においては下記の見本市、学会がある。

- Showest2003 (2003年3月3-6日、開催地: Las Vegas)
- Game Market Watch Conference & Expo (2003年4月1-2日、開催地: Universal City)  
<http://www.gamemarketwatch.com/comp/item.asp?cid=144>
- Digital Hollywood (2003年9月29日 - 10月1日、開催地: Las Vegas)  
<http://www.digitalhollywood.com/>
- Entertainment Technology Alliance 2003 Conference  
<http://www.etaexpo.com/>
- Interactive Media Conference & Trade Show, by Mediaweek
- Editor and Publisher, Interactive Media Conference & Trade Show  
[http://www.editorandpublisher.com/editorandpublisher/business\\_resources/ep\\_inc/ep\\_inc\\_at\\_tendees.jsp](http://www.editorandpublisher.com/editorandpublisher/business_resources/ep_inc/ep_inc_at_tendees.jsp)

### **参照: 関連資料、URL リストなど**

#### **関連資料:**

- (1) Digital Economy 2000 (米国商務省報告書)
- (2) The Forefront of Digital Cinema in The USA (JRI Technology)
- (3) The Game is Just Starting: Interactive Entertainment (UCLA Andersen School)
- (4) Digital Media (Investec)
- (5) Technologies to Watch (Consumer Electronics Association)

#### **URL リスト:**

#### **協会 (Associations)**

Computer Graphics, Art, Film, Productions :

<http://www.siggraph.org/>

Computer Game Developers Association :

<http://www.cgda.org/>

Consumer Electronics Association :

[http://www.ce.org/about\\_cea/default.asp](http://www.ce.org/about_cea/default.asp)

Motion Picture Association of America :

<http://www.mpa.org/>

Digital Transmission Licensing Administrator :

<http://www.dtcp.com/>

### **大学 (Universities)**

Rensselaer Univ., Entertainment Industry Data

Finder :

<http://www.rh.edu/library/industry/movie.htm>

University of Connecticut, University Information

Technology Service :

<http://www.ucc.uconn.edu/~advance/00041714.htm>

Dartmouth University, Tuck School of Business, The

Center for Digital Strategies :

<http://mba.tuck.dartmouth.edu/digital/Programs/TechAtTuck/Tech@TuckDigitalVideo.html>

UCLA, International Institute :

<http://www.isop.ucla.edu/article.asp?parentid=2931>

USC, Entertainment Technology Center :

<http://www.etcenter.org/>

Columbia University, Virtual Institute of

Information :

<http://www.vii.org/>

### **行政 (Governments)**

Federal Trade Commission :

<http://www.ftc.gov/opa/2000/05/b2bworkshop.htm>

Economics and Statistics Administration, Dept of

Commerce :

<http://www.esa.doc.gov/508/esa/DigitalEconomy.htm>

<http://www.commerce.gov/>

The United States Department of Commerce,

Technology Administration (TA) :

<http://www.ta.doc.gov/Events/DRM0207/FedReg>

[NoFor020717.htm](http://www.ta.doc.gov/Events/DRM0207/FedRegNoFor020717.htm)

National Institute of Standards and Technology :

[http://www.nist.gov/public\\_affairs/contact.htm](http://www.nist.gov/public_affairs/contact.htm)

U.S. Department of State, Commercial Business

Affairs : <http://www.state.gov/e/eb/cba/>

### **その他**

Business 2.0 Web Guide directory of business

links :

<http://www.business2.com/webguide/0,,251,00.html>

Entertainment Industry Business Directory :

<http://www.filmbiz.com/professionals/index.php>

DFC Intelligence Game Industry Research :

<http://www.dfcint.com/news/pr011800.html>

Business week magazine research data base :

[http://www.businessweek.com/magazine/content/02\\_02/b3765642.htm](http://www.businessweek.com/magazine/content/02_02/b3765642.htm)

Post Magazine, Entertainment Industry :

<http://www.postmagazine.com/post/>

Jupiter Direct, Emerging Technologies Internet &

entertainment industry :

<http://www.jupiterdirect.com/>

Informed Investors Forum :

<http://www.informedinvestors.com/>

Investment company information, Annual reports

data base : <http://www.wilink.com/>

Mediaweek data base & directory :

<http://www.mediaweek.com/mediaweek/index.jsp>

Consumer DV Reviews.com :

<http://www.consumerdvreviews.com/>

Screen Digest :

[http://www.screendigest.com/yp\\_01-04b.htm](http://www.screendigest.com/yp_01-04b.htm)

Film and Video Magazine :

[http://www.filmandvideomagazine.com/2001/12\\_dec/features/digitalcinema.htm](http://www.filmandvideomagazine.com/2001/12_dec/features/digitalcinema.htm)

Career Development/ employment information :

<http://www.entertainmentcareers.net/sbjobs/index.asp>

LA County Economic Development Corporation :

[www.laedc.org](http://www.laedc.org)

@LA : [www.at-la.com](http://www.at-la.com)

Hoovers Online : [www.hoovers.com](http://www.hoovers.com)

The Mercury News

Game Boomers : [www.gameboomers.com](http://www.gameboomers.com)

Interactivetvtoday : [www.itvt.com](http://www.itvt.com)

**【JETRO ロサンゼルスセンター 横田 真】**